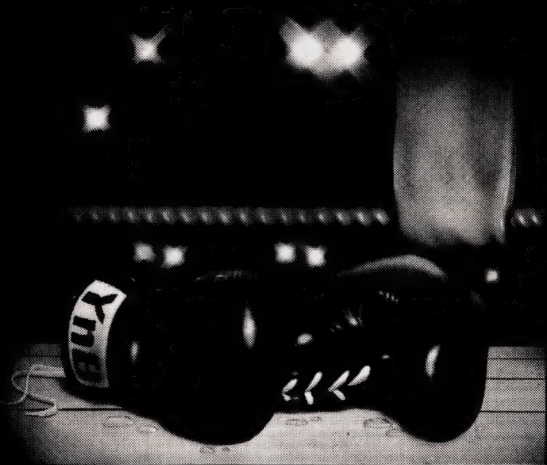


BANGKOK KNIGHTS



Instructions for
COMMODORE 64 128
Cassette and Disk



The future

System 3 software have created a new era in home and personal computer entertainment software. This has been achieved by combining the excitement of dynamic arcade action, breathtaking graphics and thrilling original music.

By using the talents of leading programmers, graphic artists and musicians we aim to bring you products that set new standards for innovative design and give good value for your money.

We hope you get as much enjoyment from playing this exciting new product as we had in creating it, and look forward to entertaining you in the future.

Game Overview

Bangkok Knights is the first in a new generation of 'True-Life' fighting simulations. By using larger than normal animated characters set against different panoramic backgrounds, a level of realism previously unattained on home computers has been achieved.

You play the part of a young up-and-coming Thai boxer whose one desire is to become the undisputed Bangkok Knight. To achieve this you must pit your strength and cunning against many different opponents.

In total you must fight, and hopefully defeat, eight opponents. The first four fighters you encounter are on the way to the Lumpini stadium and you have to fight them in different locations like the market square or on the treacherous cliff ledge.

When you have defeated the fourth opponent you have earned the right to compete in the stadium. Here you will be matched against the toughest Bangkok Knights who will not give up their hard won title easily.

Once in the ring of the stadium you must defeat a further four opponents in order to become the champion.



LOADING INSTRUCTIONS

Commodore C64

Before beginning ensure all connections to the computer are correct. If you are uncertain please consult the manufacturers' handbook.

Cassette:

Put cassette into deck with label showing side 1 facing upwards. Check that cassette is fully rewound.

With the basic prompt showing on the screen, hold down the shift key and while doing so press the run/stop key.

Follow the instructions that appear on the screen and press play on the cassette deck. The game will now load automatically.

Insert cassette 2 with label showing side 1 facing upwards when instructed to do so on screen...

For Commodore 128 owners, put the 128 into 64 mode and follow above instructions.

Important

Leave the play key depressed throughout game as following sections of the game will load automatically.

Disc:

Switch on the computer first, then the disk drive. Insert disc into drive ensuring label is facing upwards.

With the basic prompt showing on the screen type; load "*", 8, 1. Hold down the shift key and press the run/stop key. The game will begin to load automatically.

Leave the disc in the drive as following sections of the game will load automatically.

If you experience any difficulty in loading either cassette or disc versions of this game, switch off the computer and disconnect any non-essential peripherals such as; second disc drive, printer etc. Also remove any cartridges.

This inconvenience to you is the result of having to increase the level of protection in our software in order to prevent illegal and mindless acts of piracy.

Remember:

Software piracy is common theft and is punishable under law.



Game Control

This game can only be controlled by joystick. The joystick for a one player game should be inserted in port 2 of the commodore. A second joystick can be inserted in port 1 for two player game.

Keys:

F1 - One player game

F3 - Two player game

F5 - Toggle between music and sound FX or just sound FX

F7 - Switch between joystick operating systems

Commodore key - Pause

Space bar - Un-pause, and begin game

Run/Stop - Abort game

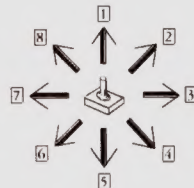
Within the game is the ability to change some of the games' attributes. This is achieved by typing a sequence of number keys. This feature can only be carried out before a player has pressed fire, or the space bar, to start a game.

Key Sequence	Attribute
3070 to 3085	Change background multicolour #1
5160 to 5175	Change sprite multicolour #1
8280 to 8295	Change sprite multicolour #2
8740 to 8755	Change background multicolour #2
0000	Returns attributes to default values

Game Control Cont.

Joystick:

Within the game there are two joystick operating systems, these are toggled by pressing the F7 key. The game begins with the first operating system as default.



Joystick System #1

When not pressing the fire button all positions all movement about the screen. With fire button pressed the joystick positions cause the following actions:

Position **1** - Punch left/right (alternating left, right is automatic)

2 - Elbow left/right (as for punch)

3 - Shin kick

4 - Knee blow

5 - Kick left/right (as for punch)

6 - Automatic block

7 - Automatic block

8 - Jump kick

Joystick System #2

This alternative set of functions for the joystick have been included in order to compensate for the poor response some joysticks have when pushed in diagonal directions. In order to maintain all the moves available to the player in Joystick System #1, this system multi-functions the four main joystick positions and calculates which move is best suited to striking the opponent.

Position [1] - Punch or elbow blow left/right

[2] - Not used

[3] - Shin kick or knee blow

[4] - Not used

[5] - Kick left/right or knee blow

[6] - Not used

[7] - Jump kick or right knee

With regard to position [7] If a player is moving left and then pushes the fire button, the fighter will go into auto-block and automatically select the best defensive move.



Game Play

The objective of the game is to fight, and subsequently defeat, eight different fighters. Each fighter has their own particular features; some will fight more defensively than others, some have no regard for their own safety and will constantly remain on the attack.

There are some fighters that do not stick to the rules and will try unconventional moves, in other words cheat, in an attempt to defeat you. Because of the range of moves available to you and your opponent, it is essential you fully understand the controls in the game and select the joystick operating system that best suits your fighting style. Remember, winning is only a matter of time and experience.

You fight each opponent in a match. A match is divided into five bouts of preset time. In order to win a match you must knock down your opponent three times. If a match finishes without any player scoring three knock downs then the winner is the one who has the most. In case of a tie it is the fighter with the most energy left.

At the beginning of each bout a 'rounds girl' will appear on screen to tell you which bout you are fighting next. After a knockdown the rounds girl will indicate who had just won.



Status Area

The Status Area at the bottom of the screen indicates the following;

Heart Power:

This shows both fighters available energy and is restored at the beginning of each bout. To achieve a knockdown the opponent must have no energy left.

Punch Power:

This indicates the effectiveness of all your strikes and blows. When at full power your blows will decrease the opponents energy more. Different moves you make have different degrees of effectiveness and will reduce your punch power faster. To restore punch power you must accept a defensive strategy.

Timer:

This ticks down and shows the remaining time left in a bout.

Champion:

This indicates your accumulated score.

Score:

This shows your score in the current match.



The team

MARK CALE - ORIGINAL CONCEPT

TIM BEST - STORYBOARD

NICK PELLING - PROGRAMMING

ROB HUBBARD &
MATT GREY - MUSIC

SIMON NICOLL - SAMPLED SOUND FX

PRODUCED BY: MARK CALE AND TIM BEST

© Copyright system 3 software 1987



BANGKOK KNIGHTS



L'AVENIR

System 3 Software a créé une ère nouvelle dans le domaine du logiciel de loisir pour ordinateurs domestiques ou personnels, en combinant le caractère passionnant de l'action des vidéo-jeux, des graphiques à vous en couper le souffle et une musique originale extraordinaire.

En utilisant les talents des principaux programmeurs, artistes de graphique et musiciens, nous désirons vous fournir des produits qui se situent à un niveau supérieur pour ce qui est de la conception innovatrice et qui vous sont offerts à un prix avantageux.

Nous espérons que vous trouverez le même plaisir à jouer avec ce nouveau produit que nous avons éprouvé à le créer, et nous souhaitons pouvoir vous divertir dans l'avenir.

Aperçu sur le jeu

Bangkok Knights est le premier produit d'une génération de simulations de combat 'réalistes'. Avec des personnages animés plus grands que de coutume, et des arrière-plans panoramiques différents, on obtient un niveau de réalisme jamais obtenu jusqu'à maintenant sur les ordinateurs deomestiques.

Vous jouez le rôle d'un jeune boxeur thaïlandais prometteur dont le désir le plus cher est de devenir le chevalier de Bangkok ou 'Bangkok Knight' indisputé. Pour ceci, vous devez mesurer votre force et votrè habileté contre celles de nombreux adversaires.

Vous devez combattre et, si possible, battre huit adversaires. Les quatre premiers combattants que vous rencontrerez s'acheminent vers le stade Lumpini et vous devez vous battre avec eux dans différents endroits: la place du marché, par exemple, ou le bord dangereux de la falaise.

Après avoir battu votre quatrième adversaire, vous avez gagné le droit de combattre dans le stade, où vous devez affronter les Chevaliers de Bangkok les plus aguerris qui ne vous céderont pas facilement ce titre qu'ils ont eu tellement de mal à gagner.

Lorsque vous vous trouvez dans le ring du stade, vous devez battre quatre autres adversaires avant de devenir le champion.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

Commodore C64

Avant de commencer, assurez-vous que tous les raccordements à l'ordinateur sont corrects. Dans le doute, reportez-vous au manuel du constructeur.

Cassette: Placez la cassette dans le lecteur, l'étiquette portant le côté 1 étant tournée vers le haut. Vérifiez que la cassette a été rebobinée à fond.

Le message de guidage étant affiché sur l'écran, maintenez la touche SHIFT appuyée tout en frappant la touche RUN/STOP.

Suivez les instructions affichées sur l'écran puis appuyez sur PLAY sur le lecteur de cassettes. Le jeu se chargera alors automatiquement.

Lorsque le message de guidage sur l'écran vous le demande, introduisez la cassette No. 2 dans le lecteur, l'étiquette portant le côté vers le haut.

IMPORTANT: La touche PLAY doit rester enfoncée pendant le jeu pour permettre le chargement automatique des sections suivantes.

Disquette: Mettez tout d'abord votre ordinateur sous tension, puis l'unité de disque. Placez le disque dans l'unité en vérifiant que l'étiquette soit tournée vers le haut. Lorsque le message de guidage est affiché sur l'écran, **LOAD** "1", 8, 1 et maintenez la touche SHIFT appuyée tout en frappant la touche RUN/STOP. Le jeu commencera alors à se charger automatiquement.

Laissez le disque dans l'unité étant donné que les sections suivantes du jeu seront chargées automatiquement.

Si vous éprouvez des difficultés lors du chargement des versions à cassette ou à disque de ce jeu, mettez l'ordinateur hors tension et débranchez les unités périphériques non indispensables, à savoir une deuxième unité de disque, l'imprimante etc. En outre, enlevez les cartouches, le cas échéant.

Ce dérangement qui vous est imposé tient à la nécessité d'augmenter le niveau de protection de notre logiciel pour empêcher la reproduction illégale.

SOUVENEZ-VOUS que la reproduction interdite du logiciel n'est autre que du vol et que c'est un délit puni par la loi.

Les commandes du jeu

Ce jeu ne peut être utilisé qu'au joystick. Avec un seul joueur, on branchera le joystick dans le point de connexion No. 2. Lorsqu'on joue à deux, on branchera le deuxième joystick dans le point de connexion No. 1.

Les touches

- F1 - Un joueur unique
- F3 - Deux joueurs
- F5 - Pour passer de la musique & son au son exclusivement
- F7 - Pour passer d'un système à joystick à l'autre

Touche Commodore: Arrêt provisoire

Barre d'espacement: Reprise du jeu

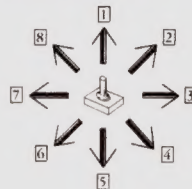
Run/Stop: Interruption du jeu

Il est possible, au sein du jeu, de modifier certaines caractéristiques du jeu, en tapant des touches numériques dans un certain ordre. Cette propriété n'est applicable que jusqu'au moment où un joueur appuie sur le bouton du joystick ou sur la barre d'espacement pour lancer le jeu.

Suite de chiffres	Caractéristiques
3070 à 3085	Modifier combinaison multicolore de l'arrière plan #1
5160 à 5175	Modifier combinaison multicolore du sprite #1
8280 à 8295	Modifier combinaison multicolore du sprite #2
8740 à 8755	Modifier combinaison multicolore de l'arrière plan #2
0000	Retour des caractéristiques aux valeurs implicites

LE JOYSTICK

Le jeu comprend deux systèmes à joystick: la touche F7 permet de passer de l'un à l'autre. Le jeu commence avec le premier système comme système implicite.



Système No. 1

Lorsqu'on n'appuie pas sur le bouton de commande, le joystick effectue toutes les positions et les mouvements sur l'écran. En appuyant sur le bouton de commande, on obtient les actions suivantes:

Position	1	Coup d poing à gauche/droite (passage automatique)
	2	Coup de coude à gauche/à droite (comme ci-dessus)
	3	Coup de pied au tibia
	4	Coup de genou
	5	Coup de pied à gauche/à droite (comme pour le c. de poing)
	6	Blocage automatique
	7	Blocage automatique
	8	Coup de pied en l'air

Système No. 2

Cette autre série de fonctions au joystick est étudiée pour compenser la réponse médiocre que l'on obtient avec certains jysticks lorsqu'on les déplace en diagonale. Pour maintenir tous les mouvements dont dispose le joueur avec le système de joystick no. 1, ce système assure les fonctions multiples des quatre positions principales du joystick et calcule le coup le mieux approprié pour frapper l'adversaire.

Position	1	Coup de poing/de coude à gauche/à droite
	2	pas disponible
	3	Coup de pied au tibia/au genou
	4	pas disponible
	5	Coup de pied ou de genou
	6	pas disponible
	7	Coup de pied en l'air ou coup de genou à droite

Il s'agit de l'énergie dont disposent les combattants; le niveau d'énergie est rétabli au début de chaque reprise. Pour réaliser une mise au tapis, il ne devra rester aucune énergie à votre adversaire.

Puissance de frappe:

Ceci indique l'efficacité de vos coups: lorsque les coups sont appliqués à pleine puissance, ils diminueront davantage l'énergie de l'adversaire. Différents coups présentent différents degrés d'efficacité et réduiront votre puissance de frappe plus rapidement. Pour rétablir votre puissance de frappe, vous devez adopter une stratégie défensive.

La minuterie

La minuterie effectue le compte à rebours et indique le temps restant dans une reprise.

Le champion

Ceci indique le cumul de vos points

Le score

Ceci indique votre score dans le match en cours.

En ce qui concerne la position 7, lorsqu'un joueur se déplace à gauche puis appuie sur le bouton de tir, le combattant se placera en blocage automatique et sélectionnera automatiquement la position défensive la meilleure.

LE JEU

L'objet du jeu est de combattre puis de battre huit adversaires différents. Chaque adversaire possède des caractéristiques particulières; certains suivent une stratégie plus défensive alors que d'autres sont constamment en attaque, au mépris de leur propre sécurité.

Certains combattants ne respecteront pas les règles et essaieront d'effectuer des coups non classiques; autrement dit ils tricheront afin de vous battre. Compte tenu de la gamme de coups dont vous disposez, votre adversaire et vous-même, il est indispensable que vous compreniez parfaitement les commandes du jeu et que vous sélectionniez le système au joystick qui convient le mieux à votre style de combat. Souvenez-vous que la victoire n'est qu'une question de temps et d'expérience.

Vous vous battez avec chacun de vos adversaires dans le cadre de matches. Un match se divise en cinq reprises d'une durée prédéterminée. Pour gagner un match, vous devez mettre votre adversaire au tapis trois fois. Lorsqu'un match se termine sans qu'un joueur ait obtenu trois mises au tapis, le vainqueur est celui qui en a obtenu le plus; en cas de match nul, le vainqueur est celui à qu'il reste plus d'énergie.

Au début de chaque reprise, un 'annonceuse' apparaîtra sur l'écran pour vous annoncer quelle est votre reprise suivante. Après une mise au tapis, l'annonceuse indiquera quel est le vainqueur.

ZONE D'ETAT

La zone d'état, au bas de l'écran, fournit les renseignements suivants:

Puissance cardiaque:

GENERIQUE

MARK CALE:	Conception
TIM BEST:	Dialogue
NICK PELLING:	Programmation
ROB HUBBARD & MATT GREY:	MUSIQUE
SIMON NICOLL:	SON
PRODUCTEURS:	MARK CALE UND TIM BEST

© Copyright System 3 Software 1987



BANGKOK KNIGHTS



ZUKUNFTSMUSIK — WIRKLICHKEIT GEWORDEN

System 3 Software ist der Vorreiter einer neuen Ära im Bereich der Unterhaltungssoftware für Heim- und Personal-Computer. Diese Leistung ist das Ergebnis einer optimalen Kombination zwischen dynamischer Action im Arkadenstil, atemberaubender Grafik, spitzenmäßigem Sound und einer gehörigen Portion Spielwitz.

Unter Hinzuziehung genialer Programmierer, führender Grafikkünstler und Musiker unternehmen wir jede Anstrengung, Produkte zu entwickeln, die neue Standards für innovatives Design setzen und dem Enthusiasten beste Qualität für sein Geld garantieren.

Wir hoffen, Sie haben beim Spielen ebensoviel Spaß wie wir bei der Entwicklung, und wir freuen uns, Sie auch in Zukunft unterhalten zu dürfen.

ÜBER DIESES SPIEL...

Bangkok Knights ist das erste einer neuen Generation von "lebensechten" Kampfsimulationen. Die "überdimensionierten" Akteure und die verblüffend landschaftlichen Panoramas verleihen dem Spiel eine Wirklichkeitsnähe und eine naturalistische Atmosphäre, wie man sie sich bisher gar nicht vorstellen konnte.

Der Spieler übernimmt die Rolle des jungen, verheißungsvollen Thai-Boxers, dessen große Ambition es ist, der unbestrittene Bangkok Knight zu werden. Um dieses Ziel zu erreichen, muß er seine Stärke und List im Kampf gegen eine Reihe von Gegnern beweisen.

Insgesamt müssen Sie gegen acht Gegner antreten und sie zu besiegen versuchen. Den ersten vier Kämpfern begegnen Sie auf dem Weg ins Lumpini Stadium. Die Auseinandersetzungen finden an verschiedenen Örtlichkeiten statt, etwa auf dem Marktplatz oder auf einer gefährlichen Felsklippe.

Mit dem Sieg gegen den vierten Gegner erwerben Sie sich das Recht, im Stadium als Kandidat anzutreten. Hier müssen Sie sich mit den berühmtesten Bangkok Knights messen, die ihren hart erkämpften Titel nicht sang- und klanglos aufgeben!

Danach gilt es, nochmals vier Gegner fertigzumachen, wenn Sie als der endgültige Großmeister hervorgehen wollen.

LADEANLEITUNG

Commodore C64

Vor dem Starten des Spiels vergewissern Sie sich doch bitte, daß sämtliche Anschlüsse in Ordnung sind. Im Zweifelsfalle ist das Handbuch zum System zu konsultieren.

Kassette: Kassette so einlegen, daß das Etikett mit Seite 1 nach oben zeigt. Sicherstellen, daß das Band vollständig zurückgespult ist.

Bei Anzeige des BASIC-Prompt die SHIFT-Taste festhalten und gleichzeitig die Taste RUN/STOP drücken.

Dann den Anweisungen auf dem Bildschirm Folge leisten und die PLAY-Taste des Rekorders drücken, worauf das Spiel automatisch geladen wird.

Wenn die entsprechende Aufforderung auf dem Bildschirm eingeblendet wird, bitte die Kassette Nr. 2 so einlegen, daß das Etikett mit Seite 1 nach oben zeigt.

Commodore 128 Besitzer schalten erst auf den 64er Modus um und gehen dann wie oben beschrieben vor.

WICHTIG: Bitte lassen Sie die PLAY-Taste während des Spiels gedrückt, damit die weiteren Spielsegmente automatisch eingelesen werden können.

Diskette: Erst den Computer, dann das Diskettenlaufwerk einschalten. Diskette mit dem Etikett nach oben einlegen.

Nach Erscheinen des Prompt den Befehl **LOAD ""*,8,1** eingeben. SHIFT festhalten und RUN/STOP drücken, worauf das Spiel automatisch geladen wird.

Diskette während des Spiels im Laufwerk belassen, damit die weiteren Spielabschnitte automatisch eingelesen werden können.

Sollten beim Laden der Kassetten- oder Diskettenversion irgendwelche Probleme auftreten, schalten Sie den Computer aus und trennen Sie alle unnötigen Peripheriegeräte (zweites Laufwerk, Drucker usw.) und entfernen Sie alle etwaigen Cartridges.

Diese unliebsame Komplikation ist eine bedauerliche Folge davon, daß wir gezwungen sind, die Schutzmechanismen in unserer Software zu intensivieren, um der illegalen und kurzsichtigen Piraterie einen Riegel vorzuschieben.

BITTE DENKEN SIE DARAN:

Software-Piraterie ist Diebstahl und kann strafrechtlich verfolgt werden.

SPIELSTEUERUNG

Dieses Spiel kann nur mit Joystick bedient werden. Der Joystick bei einer 1-Spieler Partie ist über Steckplatz 2 anzuschließen; bei Teilnahme von 2 Spielern kann ein zweiter Joystick im Steckplatz 1 angeschlossen werden.

Tasten:

- F1** - 1-Spieler Partie
- F3** - 2-Spieler Partie
- F5** - Umschalten zwischen Musik & Ton oder nur Ton
- F7** - Umschalten zwischen Joystick-Betriebssystemen

Commodore-Taste: Pause

Leertaste: Wiederaufnahme des Spiels

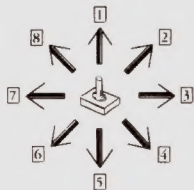
Run/Stop: Spielabbruch

Der Spieler hat die Möglichkeit, eine Reihe von Spielattributen nach eigenem Geschmack zu verändern. Dazu werden Ziffernsequenzen verwendet, die eingegeben werden müssen, ehe durch Drücken des Feuerknopfs oder der Leertaste der Startschuß zum Spiel erfolgt.

Tastensequenz	Attribute
3070 bis 3085	Änderung von Hintergrund Multicolor #1
5160 bis 5175	Änderung von Sprite Multicolor #1
8280 bis 8295	Änderung von Sprite Multicolor #2
8740 bis 8755	Änderung von Hintergrund Multicolor #2
0000	Rücksetzen der Attribute auf Standardwerte

JOYSTICK

Das Spiel arbeitet mit zwei verschiedenen Joystick-Betriebsarten, zwischen welchen mit der Funktionstaste F7 hin- und hergeschaltet werden kann. Bei Spielbeginn wird standardmäßig die Betriebsart Nr. 1 angenommen.



Joystick System Nr. 1

Ohne gleichzeitiges Drücken des Feuerknopfs bewirken alle Positionen die üblichen Fortbewegungsmanöver auf dem Bildschirm. Mit gedrücktem Feuerknopf werden die folgenden Kampfaktionen bewerkstelligt:

Position	1	Stoß links/rechts (Wechsel von links nach rechts erfolgt automatisch)
	2	Ellbogen links/rechts (wie beim Stoß)
	3	Schienbein-Tritt
	4	Knie-Tritt
	5	Fußtritt links/rechts (wie beim Stoß)
	6	Automatische Sperrhaltung
	7	Automatische Sperrhaltung
	8	Fliegender Tritt

Joystick System Nr. 2

Dieses alternative System wurde speziell für Benutzer entwickelt, deren Joysticks bei Diagonalbewegungen keine gute Reaktionsfähigkeit aufweisen. Um auch hier die gleiche Bewegungsfreiheit zu gewähren, ermittelt dieses System aus den vier Hauptpositionen automatisch die optimale Kampf-bewegung.

Position	1	Stoß oder Ellbogen-Stoß links/rechts
	2	nicht belegt
	3	Schienbein-Tritt oder Knie-Tritt
	4	nicht belegt
	5	Fußtritt links/rechts oder Knie-Tritt
	6	nicht belegt
	7	Fliegender Tritt oder rechter Knie-Tritt

Zu Position 7: Wenn der Spieler sich nach links bewegt und dann den Feuerknopf drückt, nimmt der Kämpfer Auto-Sperrhaltung ein, und das Programm ermittelt automatisch die optimale defensive Taktik.

SPIELIDEE

Das Ziel des Spiels ist es, gegen acht verschiedene Gegner zu kämpfen und nach Möglichkeit als Sieger hervorzugehen. Jeder Kämpfer hat einen eigenen Stil: der eine geht eher in die Defensive, der andere schreckt vor keinem Risiko zurück und geht ständig zum Angriff über.

Einige Kämpfer halten sich nicht an die Regeln und probieren es mit unkonventionellen Manövern und Techniken. Anders ausgedrückt: sie haben es darauf abgesehen, Sie mit unsauberen Tricks auszurangieren. Im Hinblick auf die vielfältigen Bewegungsmöglichkeiten, die das Spiel bietet, ist es wichtig, daß Sie mit der Steuerung voll vertraut sind und das Joystick-System auswählen, das Ihnen am besten zusagt. Der Sieg ist eine Frage der richtigen zeitlichen Synchronisation der Bewegungsabläufe und der Erfahrung.

Sie tragen mit jedem Kontrahenten ein "Match" aus, das in fünf Runden vorgegebener Dauer aufgeteilt ist. Um ein Match zu gewinnen, müssen Sie den Gegner dreimal zu Boden bringen. Geht ein Match zu Ende, ohne daß einer der Kämpfer dem andern 3 KO's verpaßt hat, wird der Sieg dem Überlegenen zugesprochen. Bei einem Unentschieden geht der Sieg an den Kämpfer, der noch mehr Energie übrig hat.

Zu Beginn jeder Runde erscheint ein Mädchen, das meldet, welche Runde ausgefochten wird. Nach einem Knockdown gibt es den momentanen Sieger bekannt.

STATUS-BEREICH

Der Statusbereich am unteren Bildschirmrand enthält die folgenden Anzeigen:

Heart power (Herz)

Zeigt die noch vorhandene Energie beider Kämpfer. Wird zu Anfang jeder Runde neu aufgefüllt. Voraussetzung für einen Knockdown ist, daß dem Gegner alle Energie ausgegangen ist.

Punch Power (Stoßkraft)

Zeigt die Wirksamkeit aller Hiebe und Schläge. Je kraftvoller ein Hieb, desto größer der Energieverlust des Gegners. Verschiedene Manöver haben unterschiedliche Wirkungen auf den Gegner, aber auch auf die eigene Stoßkraft. Um die Stoßkraft zu regenerieren, muß man sich auf eine defensive Strategie verlegen.

Timer (Uhr)

Zeigt die noch verbleibende Zeit in einer Runde.

Champion (Sieger)

Anzeige der insgesamt erworbenen Punkte.

Score (Punkte)

Punkte im laufenden Match.

DIE MITWIRKENDEN

MARK CALE:	Originalkonzept
TIM BEST:	Dialograhmen
NICK PELLING:	Programmierung
ROB HUBBARD & MATT GREY:	MUSIK
SIMON NICOLL:	TONEFFEKTE
PRODUZENTEN:	MARK CALE UND TIM BEST
© Copyright System 3 Software 1987	





100%